Ausführliche Version (Website):
www.nintendo.co.jp/csr/en/

Die deutsche Übersetzung wurde auf Grundlage der englischen Version des CSR-Reports 2021 erstellt.

CSR-BERICHT 2021

Unser Beitrag zur Realisierung einer nachhaltigen Gesellschaft und wie wir den Menschen durch unsere Produkte, Services und Geschäftstätigkeiten ein Lächeln ins Gesicht zaubern wollen

Im Sinne der Gesundheit und Sicherheit aller Beteiligten

Schon immer haben wir die Gesundheit und Sicherheit unserer Kunden, Geschäftspartner und Angestellten an die erste Stelle gesetzt.

In Reaktion auf die Ausbreitung von Covid-19 haben wir das Disaster Response Committee (den Katastrophenschutz-Ausschuss) ins Leben gerufen, dessen Vorsitzender der Präsident ist. Wir haben eine Reihe von Initiativen umgesetzt, darunter die Ausgabe von Masken an alle Angestellten und das Ermöglichen des Arbeitens von zu Hause. Aufgrund der erhöhten Ansteckungsgefahr haben wir alle Veranstaltungen für unsere Kunden ausschließlich digital angeboten. Auf diese Weise wollten wir ihre Gesundheit schützen und ihnen gleichzeitig die Möglichkeit geben, mit Ungeduld und Vorfreude erwartete Ankündigungen mitzuerleben. Wir haben den Eindruck, dass während des verhängten Lockdowns durch „Ring Fit Adventure“ für Nintendo Switch gemeinsam mit „Jump Rope Challenge“, ein Spiel, das von Nintendo-Entwicklern kreiert wurde, die selber zu Hause gearbeitet haben, unseren Kunden viele Möglichkeiten geboten wurden, sich fit zu halten und körperlich aktiv zu bleiben. In Bezug auf unsere Lieferketten-Initiativen haben wir unseren Prozess der Lieferketten-Prüfungen so angepasst, dass wir diese vornehmen können, ohne anzureisen. Wir arbeiten weiterhin daran, unsere Firmenorganisation durch Flexibilität an die verschiedenartigen, durch Covid-19 in unserem Geschäftsfeld hervorgerufenen Veränderungen anzupassen.

Ein Lächeln in die Gesichter all derer zaubern, die mit Nintendo in Berührung kommen

Unser Ziel, „ein Lächeln in die Gesichter all derer zu zaubern, mit denen wir in Berührung kommen“, bezieht sich auf drei Bereiche: „ein Lächeln in die Gesichter all unserer Kunden zu zaubern“, „ein Lächeln in die Gesichter der Mitarbeiter zu zaubern, die in unserer Lieferkette tätig sind“ und natürlich „ein Lächeln in die Gesichter unserer eigenen Mitarbeiter zu zaubern“. Um dieses Ziel zu erreichen, engagieren wir uns in einer Vielzahl von Initiativen, darunter sowohl lokale als auch weltweit koordinierte Aktivitäten.

Ein Beispiel ist, dass wir die Verwendung der kostenlosen App für die Nintendo Switch-Altersbeschränkungen fördern, die es ermöglicht, Kinder nur auf solche Softwaretitel zugreifen zu lassen, die für ihr Alter unbedenklich sind.

Im Rahmen unserer Lieferkette verstärken wir unsere Anstrengungen zur Einhaltung der Menschenrechte und Arbeitssicherheit und teilen unsere jeweiligen länderspezifischen CSR-Einkaufsmaßnahmen auf globaler Basis.

Für unsere Mitarbeiter arbeiten wir stetig daran, unser Arbeitsumfeld zu verbessern. Dazu gehört, dass wir Vielfalt respektieren und es allen ermöglichen wollen, ihre Potenziale vollständig auszuschöpfen – ungeachtet des Geschlechts, des Alters, der Staatszugehörigkeit, von Behinderungen, der sexuellen Orientierung oder der Geschlechtsidentität.

Nintendo ist seit jeher bestrebt, unsere Auswirkungen auf die Umwelt zu reduzieren. Dieses Ziel begleitet schon die Entwicklungs- und die Designphase unserer Produkte. Als Maßnahme unseres fortwährenden Bemühens in diesem Bereich sammeln und veröffentlichen wir Daten unserer Umweltauswirkungen und -aktivitäten. In den vergangenen Jahren rückten umweltbezogene Themen, wie der Klimawandel und die Meeresverschmutzung durch Plastik, immer mehr in den Fokus. Weltweit wird diese Bewegung, Lösungen für diese Probleme zu finden, immer stärker, was sich nicht zuletzt in dem Übereinkommen von Paris zeigt. Auch wir stellen uns diesen Umweltherausforderungen.

Etablieren eines langfristigen Vertrauensverhältnisses zu unseren Kunden

Seit vielen Jahren bemühen wir uns, zu unseren Kunden ein gutes Verhältnis aufzubauen und es zu pflegen. Das Vertrauen, das unsere Kunden in uns als Unternehmen setzen, ist unser wertvollstes Gut. Als ein Unternehmen, das durch Unterhaltung Lächeln in die Gesichter von Menschen zaubert, wird Nintendo auch in Zukunft weltweit einzigartige Produkte und Dienstleistungen anbieten. Wir hoffen, dass die für Nintendo typischen Unterhaltungserlebnisse dabei helfen, die Verständigung zwischen Generationen und über Grenzen hinweg zu fördern sowie die Gemeinschaft und Verbundenheit zwischen den Menschen zu stärken.

Nintendo Co., Ltd.
Representative Director and President

Nintendo-Gruppe – Unternehmensübersicht

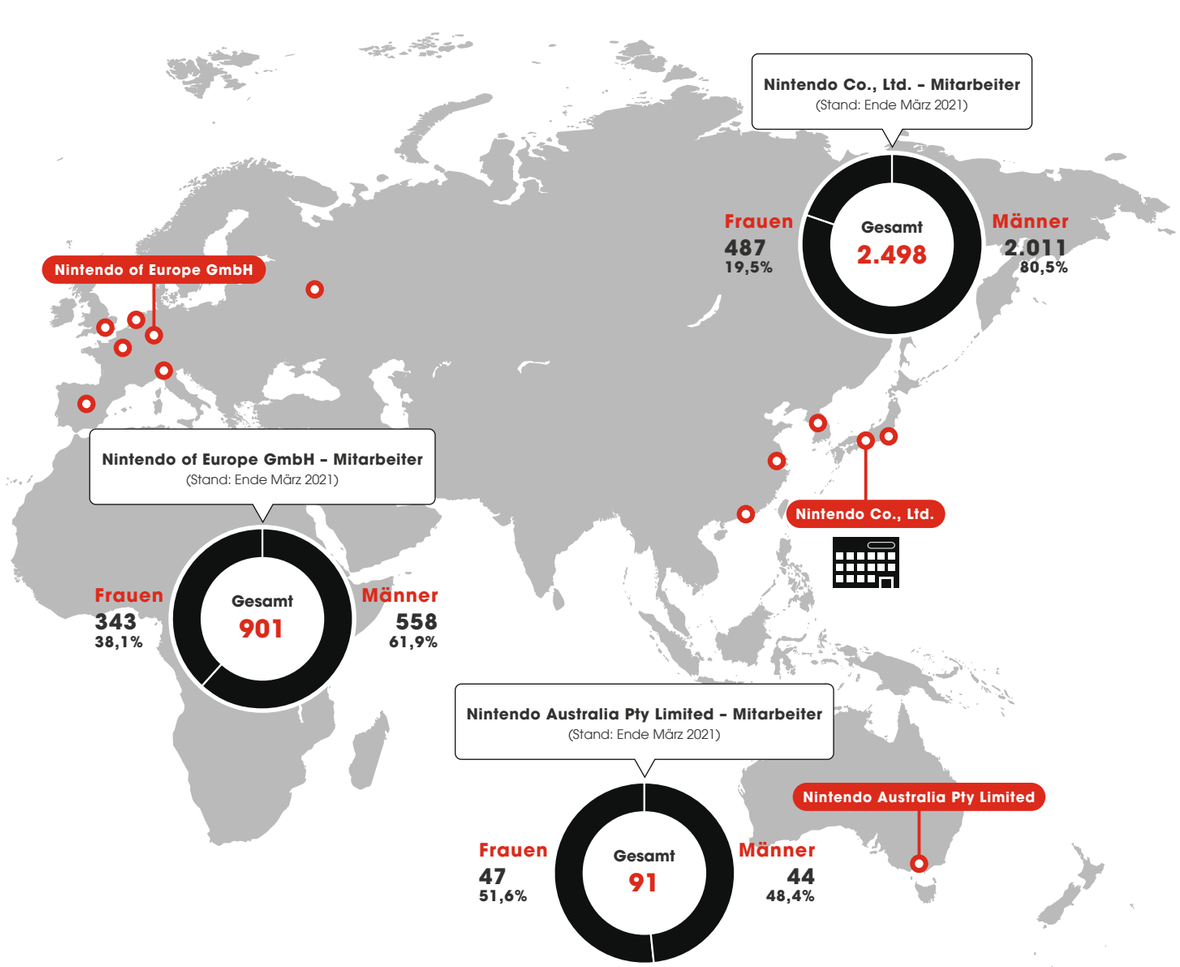
Wir, an den verschiedenen Standorten der weltweit agierenden Nintendo-Gruppe, bemühen uns täglich, ein Lächeln in die Gesichter all unserer Partner zu zaubern.

27 **Niederlassungen** (zusammengefasst)

6.574 **Mitarbeiter** (zusammengefasst)

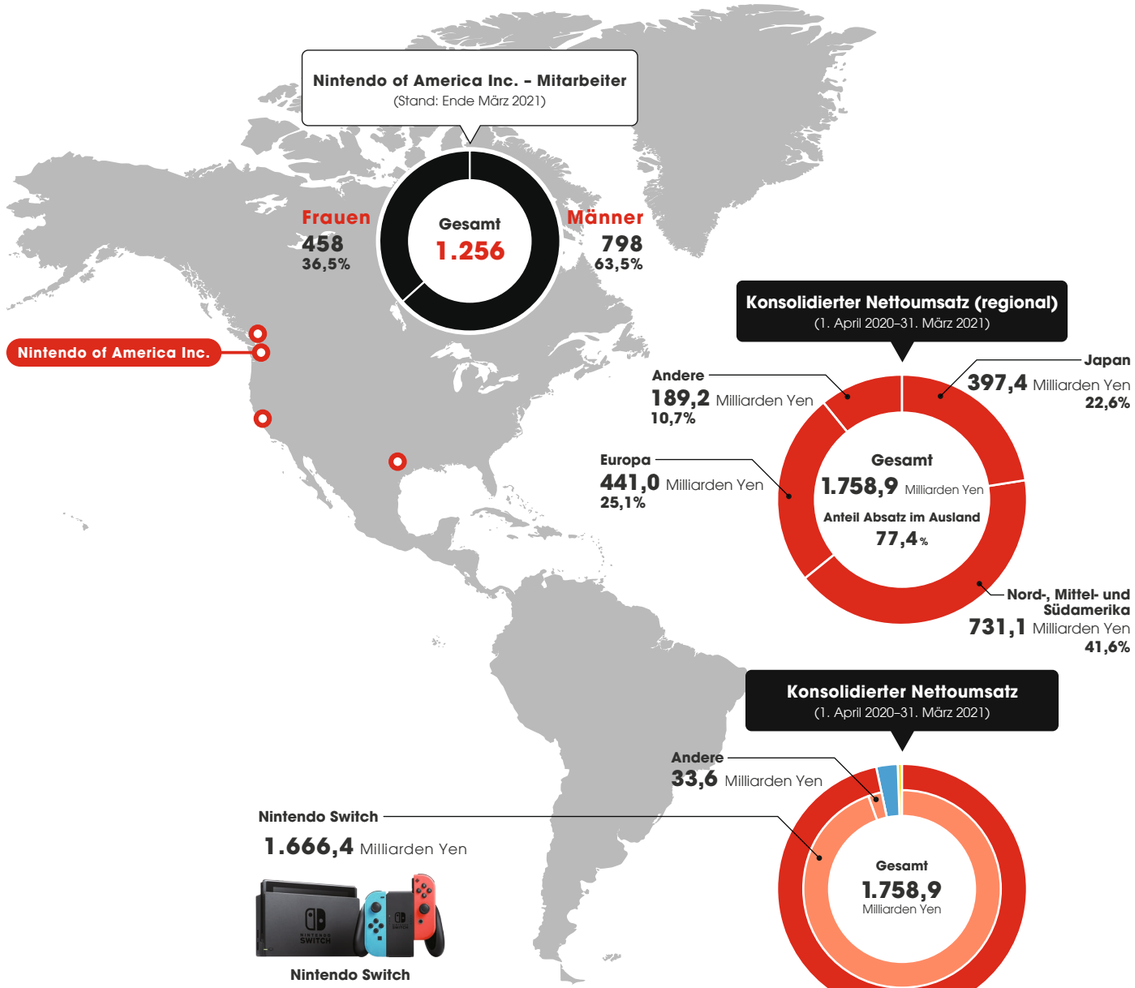
*Stand: Ende März 2021

Hauptstandorte der Nintendo-Gruppe



Nintendo Co., Ltd. – Übersicht

Standort	11-1 Hokotate-cho, Kamitoba, Minami-ku, Kyoto, Japan
Gegründet	September 1889
Eingetragen	November 1947
Kapital	10.065 Millionen Yen



Nintendo Switch

GJ 2020 – Verkaufte Einheiten

Hardware **28,83** Millionen Einheiten

Software **230,88** Millionen Einheiten

Verkaufte Einheiten (kumuliert)

Hardware **84,59** Millionen Einheiten

Software **587,12** Millionen Einheiten

Dezidierte Videospiel-Plattformen
1.700,0 Milliarden Yen

Apps, IP-bezogene Erträge etc.
57,0 Milliarden Yen

Andere (Spielkarten etc.)
1,7 Milliarden Yen

CSR-Management

Um „ein Lächeln in die Gesichter all derer zu zaubern, mit denen wir in Berührung kommen“ hat Nintendo ein System zur Förderung von CSR-Aktivitäten und zur Priorisierung bestimmter CSR-Bereiche definiert, anhand dessen wir unsere CSR-Initiativen vorantreiben.

● Mittelfristiger CSR-Plan und Ausblick in die Zukunft

Im GJ 2015 haben wir einen mittelfristigen CSR-Plan ausgearbeitet und Prioritätsbereiche für unsere CSR-Aktivitäten festgelegt. Im GJ 2018 haben wir dann die Aktivitäten der vorausgegangenen drei Jahre analysiert und sind zu dem Schluss gekommen, unser Engagement in unseren Prioritätsbereichen auszubauen und unsere CSR-Initiativen unter Berücksichtigung der uns umgebenden gesellschaftlichen Verhältnisse voranzutreiben.

Auch im GJ 2021 werden wir die für Nintendo typischen Stärken nutzen und weiterhin CSR-Aktivitäten in unseren drei folgenden Prioritätsbereichen umsetzen: „Ein Lächeln in die Gesichter all unserer Kunden zu zaubern“, „ein Lächeln in die Gesichter der Mitarbeiter zu zaubern, die für die Unternehmen unserer Lieferkette tätig sind“ und natürlich „ein Lächeln in die Gesichter unserer eigenen Mitarbeiter zu zaubern“. Darüber hinaus erweitern wir unsere bestehenden Umweltschutzanstrengungen auf globaler Basis im Interesse der Gesellschaft.

Mittelfristiger CSR-Plan (GJ)

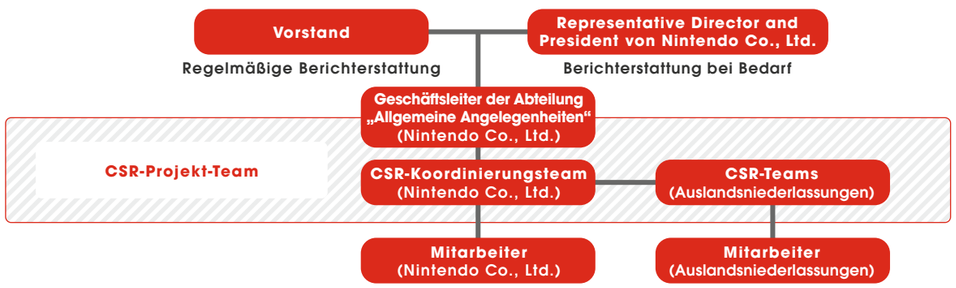
Phase 1 — 2015 - 2017
- Definition der Prioritätsbereiche
- Unternehmensweite Information aller Mitarbeiter zur CSR-Herangehensweise
- Entscheidung über und Umsetzung von Initiativen für spezifische Prioritätsbereiche

Phase 2 — 2018 - 2020
- Fortwährende Verbesserungen in den Prioritätsbereichen
- Erhöhung des Engagements in Nintendos Kompetenzbereichen

Phase 3 — 2021 -
- Mit Initiativen, die unsere Stärken bestmöglich nutzen, etwas verändern und auf die Erwartungen der Gesellschaft reagieren, um Lächeln in viele weitere Gesichter zu zaubern.

● System zur Förderung von CSR-Aktivitäten

Nintendo Co., Ltd. (Japan) betrachtet das Vorantreiben von CSR-Aktivitäten nicht nur als Aufgabe einer einzelnen Abteilung. Vielmehr glauben wir, dass sie von allen Abteilungen vorangetrieben werden müssen, indem sie Aktivitäten in ihren Tätigkeitsbereichen fördern. Zu diesem Zweck haben wir im Jahr 2007 das CSR Promotion Project Team (CSR-Projekt-Team) ins Leben gerufen, dessen Aufgabe es ist, CSR-Aktivitäten zu koordinieren und zu fördern. Wir haben auf globaler Ebene CSR-Teams gebildet und CSR-Beauftragte in jeder unserer Hauptniederlassungen ernannt. Informationen zum Status der Aktivitäten des jeweiligen Landes werden innerhalb der Gruppe geteilt und ein Prozess zur Berichterstattung an die Nintendo Co., Ltd.-Unternehmensführung wurde für den Bedarfsfall etabliert.



Die drei Prioritätsbereiche der Nintendo-Gruppe

Unseren Kunden ein Lächeln in die Gesichter zaubern S. 9+10 ▶

Unser Ziel ist es, unsere Kunden immer wieder aufs Neue zu überraschen und ihnen neue Erlebnisse zu bieten.

- Finden neuer Unterhaltungsmöglichkeiten
- Fördern der zukünftigen Generation
- Produktqualität und -sicherheit
- Kundendatenschutz

Den Mitarbeitern, die für die Unternehmen unserer Lieferkette tätig sind, ein Lächeln in die Gesichter zaubern S. 11+12 ▶

Das Fördern von CSR-Aktivitäten innerhalb unserer Lieferkette ermöglicht es uns, die Arbeitsbedingungen für diejenigen, die an den Produktionsstandorten arbeiten, zu verbessern. Dies führt zu einer höheren Produktqualität, was wiederum zu mehr Lächeln in den Gesichtern unserer Kunden führt. Mit Fokus auf Kommunikation und gegenseitigem Verständnis arbeitet Nintendo weiterhin in engem Austausch mit unseren Produktionspartnern daran, den Mitarbeitern innerhalb der gesamten Lieferkette ein Lächeln in die Gesichter zu zaubern.

- Optimieren des Arbeitsumfelds
- Verantwortliche Ressourcengewinnung von Mineralien

Unseren eigenen Mitarbeitern ein Lächeln in die Gesichter zaubern S. 13+14 ▶

Wir beschäftigen Mitarbeiter mit einer großen Bandbreite einzigartiger Talente, die alles daransetzen, den Menschen, mit denen sie in Kontakt treten, ein Lächeln in die Gesichter zu zaubern. Für uns, als global agierendes Unternehmen, ist es nur natürlich, ein Bewusstsein für Menschrechtsthemen zu haben und ein Arbeitsumfeld zu schaffen, das es unseren Mitarbeitern ermöglicht, ihr Potenzial voll zu entfalten. Denn unsere Mitarbeiter sind die Quelle unseres Wettbewerbsvorteils.

- Vielfalt, Chancengleichheit und Work-Life-Balance
- Arbeits- und Gesundheitsschutz
- Weiterbildungsmöglichkeiten und Karriereentwicklung

Reaktion auf Covid-19

Für uns haben die Gesundheit und die Sicherheit all unserer Partner die höchste Priorität, angefangen bei unseren Kunden. In Reaktion auf die Covid-19-Pandemie haben wir deshalb einige Maßnahmen umgesetzt.

Maßnahmen für unsere Kunden

Software „Jump Rope Challenge“ für Nintendo Switch

Um einen Anreiz für regelmäßige Bewegung während des Lockdowns zu schaffen, haben wir eine Nintendo Switch-Software mit dem Namen „Jump Rope Challenge“ veröffentlicht. Nutzer können damit unter Verwendung der Joy-Con-Controller in ihren Wohnzimmern seilspringen. Diese Software ist kostenlos. Mit ihr wollen wir unsere Kunden darin unterstützen, auch weiterhin körperlich aktiv zu bleiben. Die Idee, diese Software zu entwickeln und bereitzustellen, kam von unseren eigenen Entwicklern. Sie hatten sich die Frage gestellt, wie sie einen Beitrag leisten könnten, während sie selbst zu Hause arbeiten mussten. Seit der Veröffentlichung von „Jump Rope Challenge“ sind Menschen rund um den Globus ca. 5,3 Milliarden Mal „mit dem Seil“ gesprungen (Stand: Juni 2021).

Maßnahmen für unsere Produktionspartner

Im GJ 2020 intensivierten wir aufgrund der Auswirkungen der Covid-19-Pandemie den Austausch mit unseren Produktionspartnern. Zum einen sind wir dazu übergegangen, den Status zur verantwortungsbewussten Beschaffung von Mineralien mittels digitaler Kommunikation zu prüfen. Zum anderen haben wir unsere regelmäßigen Begehungen der Produktionsstätten durch telekommunikationsbasierte Betriebsprüfungen durch Dritte ersetzt. Diese wurden im Frühjahr 2021 durchgeführt. Die Reduzierung des Infektionsrisikos stand dabei klar im Mittelpunkt. Gleichzeitig haben wir aber auch strenge Produktkontrollen ein- und durchgeführt sowie, aufgrund der gewonnenen Erkenntnisse über die Verhältnisse vor Ort, die Möglichkeiten des telekommunikativen Austauschs erweitert.

Maßnahmen für unsere Mitarbeiter

Damit sich unsere Mitarbeiter am Arbeitsplatz sicher fühlen

Um besser auf die Gefahren der Covid-19-Pandemie reagieren zu können, hat Nintendo Co., Ltd. (Japan) das Disaster Response Committee (den Katastrophenschutz-Ausschuss) ins Leben gerufen, dessen Vorsitzender der Präsident ist. Das Komitee hat die Aufgabe, Verhaltensregeln zu entwickeln, denen es zu folgen gilt, sollten sich interne oder externe Mitarbeiter infizieren. Gleichzeitig hat es Pläne erarbeitet, die unsere Geschäftsaktivitäten sowie die Sicherheit der Mitarbeiter in Einklang bringen. Mit Beginn der Ausbreitung von Covid-19 wurden an allen Standorten Maßnahmen ergriffen, die das Arbeiten von zu Hause ermöglichen. Darüber hinaus wurden Maßnahmen umgesetzt, die das Infektionsrisiko am Arbeitsplatz minimieren sollen, damit unsere Mitarbeiter unbesorgt ihrer Arbeit nachgehen können. Im Folgenden werden ein paar dieser Maßnahmen vorgestellt.

Maßnahmen für Mitarbeiter (nach Regionen)

Nintendo Co., Ltd. (Japan)

- Die Kernarbeitszeiten ins Büro pendelnder Mitarbeiter wurden verkürzt oder vollständig gestrichen, um mehr Flexibilität beim Pendeln zu schaffen
- An Mitarbeiter wurden Masken verteilt und Trennwände in Büroräumen und Kantinen installiert, um Tröpfcheninfektionen zu vermeiden
- Alle Mitarbeiter erhielten finanzielle Unterstützung zur Anschaffung von Ausstattung zum Arbeiten von zu Hause.
- Mitarbeiter erhielten Sonderurlaub, als die Schulen schließen mussten

Nintendo of America

- Mit Krankenversicherungsanbietern und der medizinischen Einrichtung vor Ort wurde eine Kooperation geschlossen, um virtuelle Gesundheitsfürsorge anbieten zu können
- Die Mitarbeiter wurden über die vom Unternehmen bereitgestellten virtuellen Beratungsdienste sowie über die bestehenden Onlineangebote zu gesundheitsbewusstem Verhalten informiert
- Mitarbeiter wurden durch verschiedene Maßnahmen unterstützt, wie beispielsweise Unterstützung bei der Kinderbetreuung und individuelle Onlinekurse zur körperlichen Betätigung
- Umfassende Sicherheitsmaßnahmen zur Gewährleistung der Sicherheit der vor Ort arbeitenden Mitarbeiter wurden eingeführt
- Flexible Arbeitszeiten und zusätzliche Urlaubstage wurden Mitarbeitern gewährt, die sich um ihre Kinder oder andere Familienangehörige kümmern mussten
- Die durch die Arbeit zu Hause oder die Unterstützung von Arbeit zu Hause entstandenen Kosten wurden teilweise übernommen
- Mitarbeitern, die in Regionen wohnen, in denen aufgrund des Lockdowns das Arbeiten generell nicht möglich war, wurden, ihrer regulären Vergütung gemäß, Gehalts- und Zusatzleistungen gewährt

Nintendo of Europe

- Während des Lockdowns wurden Virtual Coffee Breaks (virtuelle Kaffeepausen) eingeführt, um den Austausch unter den Mitarbeitern zu fördern
- Während ihrer Pausen haben Manager an virtuellen Mittagstischen teilgenommen, um Fragen zum Arbeiten zu Hause und der Pandemie zu besprechen
- Für neue Mitarbeiter wurden virtuelle Orientierungstermine umgesetzt
- Willkommen-zurück-Geschenke, inklusive Masken, wurden an die in die Büroräume zurückkehrenden Mitarbeiter verteilt
- Eine Hotline für psychologische Hilfe wurde eingerichtet, über die sich alle Mitarbeiter mit Experten für psychische Gesundheit austauschen können

Nintendo Australia

- Es wurden Covid-Sicherheitsmaßnahmen umgesetzt (Fiebermessen bei Mitarbeitern, bevor sie zum Arbeiten in die Büroräume kommen, Installation von Desinfektionsmittelspendern, Maßnahmen zur Infektionsvermeidung in der Kantine etc.)
- Es wurden Informationen und regelmäßige Ratschläge – etwa zur Maskenherstellung, psychischer Gesundheit, Work-Life-Balance, Fitness und anderen Themen – angeboten
- Alle Mitarbeiter erhielten einen Präsentkorb am „R U OK? Day“ (ein Tag, der das Bewusstsein für psychische Gesundheit in den Mittelpunkt rückt)
- Willkommen-zurück-Geschenke, inklusive Masken, wurden an Mitarbeiter verteilt

Unseren Kunden ein Lächeln in die Gesichter zaubern

Bei der Entwicklung neuer Produkte ist unser Ziel immer, die Menschen zu überraschen und ihnen einzigartige Erlebnisse zu bieten.

Mit Nintendo Switch und dem ganzheitlichen Hardware-Software-Konzept dieser Konsole wollen wir außergewöhnliche Produkte und Services anbieten, die jedem Freude bereiten. Durch die Zeit und die Energie, die unsere Kunden Videospielen gewidmet haben, wurde Mario und all den anderen Charakteren Leben eingehaucht. Wir sind davon überzeugt, dass diese Hingabe dazu geführt hat, dass Menschen vieler Generationen mit diesen Charakteren vertraut sind. Unsere Kunden haben dafür gesorgt, dass der Name Nintendo zu einer Marke geworden ist – und das ist unser kostbarstes Gut.

Wir entwickeln die meisten unserer Produkte in der Hoffnung, dass sie mit viel Freude von der gesamten Familie oder mit Freunden erlebt werden. Um Familien einen entspannten Umgang mit Videospielen zu ermöglichen, stellen wir Eltern die Nintendo Switch-Altersbeschränkungen zur Verfügung. Die App ermöglicht es Eltern, das Videospielen ihrer Kinder nicht nur zu steuern, sondern auch im Auge behalten zu können. Unter anderem durch Services wie diesen, arbeiten wir fortwährend daran, unseren Kunden ein Lächeln in die Gesichter zu zaubern.

Funktionen zur Nutzungsbeschränkung für Eltern und Erziehungsberechtigte

Für Nintendo Switch haben wir Funktionen zur Nutzungsbeschränkung eingeführt (Altersbeschränkungen). Diese Funktionen umfassen Optionen, die es Eltern und Erziehungsberechtigten ermöglichen, Nutzungsbeschränkungen sowohl für Software, auf der Grundlage der Altersein-stufungen des jeweiligen Landes, als auch für die Kommunikation mit anderen Nutzern festzulegen.

Nintendo Co., Ltd. (Japan)

Nintendo Switch-Altersbeschränkungen

Nintendo Co., Ltd. (Japan) setzt eine Vielzahl von Aktionen um, die Eltern und Erziehungsberechtigte über die Nintendo Switch-Altersbeschränkungen aufklären und gleichzeitig eine Einladung sein sollen, den Service zu nutzen. Ein Beispiel ist die Zusammenarbeit mit einem Jugendforum in Kyoto, dessen Ziel es ist, Internetkompetenz zu fördern und die durch Internetnutzung verursachten Probleme zu reduzieren. Wir informierten über die Einstellungen zu den Altersbeschränkungen unserer Produkte zum Schutz von Kindern und luden zu einem aktiven Gebrauch der App ein. Während des Forums diskutierten wir mit den Teilnehmern, darunter Schüler der Mittel- und Oberstufe der Präfektur Kyoto sowie Mitgliedern der Präfekturpolizei von Kyoto, in Panel-Diskussionen über die Möglichkeiten, wie junge Menschen sicher das Internet nutzen können.

Außerdem wurden die Nintendo Switch-Altersbeschränkungen in einer Informationsbroschüre mit dem Namen „Vier wichtige Dinge, die Eltern wissen sollten“ vorgestellt. Die Broschüre wurde vom Kabinettsbüro der japanischen Regierung mit dem Ziel erstellt, junge Menschen zu schützen.

Selbstverständlich werden die Nintendo Switch-Altersbeschränkungen auch regelmäßig auf dem offiziellen Twitter-Kanal von Nintendo vorgestellt, um unsere Kunden über den neuesten Stand auf dem Laufenden zu halten. Zusätzlich haben wir eine Reihe von Comics über die sichere Verwendung von Nintendo Switch auf unserer offiziellen japanischen Support-Website bereitgestellt. Sie sollen die Funktionen an sich und deren Verwendung leichter verständlich machen.

NINTENDO
みまもりSWITCH™

Nintendo of Europe GmbH (U.K.)

Zusammenarbeit mit Starlight

Wir führen unsere Zusammenarbeit mit der Starlight Children‘s Foundation fort, eine Organisation, die schwer kranke Kinder unterstützt.

Im Jahr 2020 haben wir das „Starlight Gaming Bundle“ herausgebracht, das eine Nintendo Switch-Konsole, ein Nintendo 3DS-System sowie zwei Spiele beinhaltet. Für das „Starlight Gaming Bundle“ werden generalüberholte Produkte* verwendet. Bis zum heutigen Tag wurden über 300 Bundles an Krankenhäuser ausgegeben, um den Alltag der Kinder dort zu bereichern und ihnen die Zeit im Krankenhaus etwas angenehmer zu gestalten. Bei einer Meinungsumfrage unter dem Personal der Krankenhäuser, an die die Bundles ausgegeben wurden, gaben 80 % der Befragten an, dass durch die „Starlight Gaming Bundles“ die Kinder etwas von ihrer Angst verlören. Inzwischen haben etwa 25.000 Kinder mit einem „Starlight Gaming Bundle“ gespielt.

* Generalüberholte Produkte sind bereits verwendete Produkte, die runderneuert und dann wieder eingesetzt werden, um die Rohstoffvorkommen zu schonen.

Den Mitarbeitern der Unternehmen unserer Lieferkette ein Lächeln in die Gesichter zaubern

Conducted in May 2019

Wir sind überzeugt, dass die Unterstützung von CSR-Aktivitäten innerhalb der Unternehmen unserer gesamten Lieferkette dazu beiträgt, das Bewusstsein für CSR bei unseren Produktionspartnern und in den Produktionsstätten zu fördern. Wir glauben, dass dies zu Verbesserungen der Arbeitsbedingungen führt und so ein Lächeln in die Gesichter der Mitarbeiter unserer Lieferkette zaubert. Neben erhöhter Mitarbeiterbindung und gesteigerter Produktivität, sind wir davon überzeugt, dass diese Initiativen dazu führen, dass auf verlässliche Weise entsprechende Produkte in hoher Qualität produziert werden. Und das wiederum zaubert unseren Kunden sowie allen, die mit Nintendo in Berührung kommen, ein Lächeln in die Gesichter. Wir wollen auch weiterhin eng mit unseren Produktionspartnern an der gemeinsamen Kommunikation und dem gegenseitigen Verständnis arbeiten, um CSR-Aktivitäten engagiert zu fördern.

CSR-Beschaffungsrichtlinien

Um unserer sozialen Verantwortung innerhalb unserer Lieferkette weiterhin gerecht werden zu können, hat Nintendo 2011 die Nintendo CSR Procurement Guidelines (Nintendo CSR-Beschaffungsrichtlinien) festgelegt. Diese Richtlinien teilen wir mit all unseren Produktionspartnern und ihre Einhaltung ist die Voraussetzung für eine Zusammenarbeit.

Diese Richtlinien berücksichtigen sowohl den Rat externer Sachverständiger als auch den RBA*-Standard. Unser erklärtes Ziel ist es, dass allen darin aufgeführten Punkten Folge geleistet wird. Zusätzlich zur japanischen und zur englischen Version haben wir eine chinesische Version erstellt, damit mehr Menschen diese Richtlinien in ihrer Muttersprache lesen können.

* RBA (Responsible Business Alliance)
Eine Organisation, die die Schaffung eines sicheren Arbeitsumfeldes, den respekt- und würdevollen Umgang mit Mitarbeitern und Verbesserungen in Sachen Nachhaltigkeit innerhalb der Elektronikindustrie fördert.

Bewertung mithilfe schriftlicher Fragebögen

Um zu verstehen, wie es um die CSR-Aktivitäten bei unseren Produktionspartnern bestellt ist, verlangen wir von allen Direktzulieferern einmal im Jahr einen schriftlichen Bericht, zusammen mit einem Bericht über ihre finanzielle Lage.

Dieser Bericht enthält Schilderungen zu den Arbeitsbedingungen in den Produktionsstätten der Direktzulieferer. So erhalten wir Aufschluss über den Status der CSR-Aktivitäten in jeder Produktionsstätte. Wenn wir infolge des erhaltenen Berichts Grund zur Besorgnis haben, leiten wir weiterführende Maßnahmen ein, die zusätzliche schriftliche Umfragen und Betriebsprüfungen durch Dritte umfasst.

Im GJ 2020 haben wir unsere Umfragen zudem mit dem Ziel überarbeitet, noch umfassendere Informationen zu den Arbeitnehmern unserer Produktionspartner zu erhalten.

Aufschluss über die Bedingungen durch Maßnahmen wie Betriebsbesichtigungen

Seit 2008 besuchen Vertreter unserer Abteilung für Beschaffung die Fabriken unserer Produktionspartner, die wir nach der Durchsicht der Fragebögen und gemäß der geschäftlichen Bedeutung und eventueller Änderungen der Rahmenbedingungen ausgewählt haben. Zusätzlich zu den Begehungen vor Ort durch die Nintendo-Vertreter lassen wir Inspektionen durch Dritte durchführen, die zum Ziel haben, die Transparenz CSR-konformer Beschaffung weiter zu verbessern. In Anbetracht der Auswirkungen von Covid-19 im GJ 2020 haben wir Vorkehrungen getroffen, Betriebsprüfungen über Telekommunikationskanäle anstatt vor Ort durchzuführen. Im Frühjahr 2021 wurden diese Betriebsprüfungen realisiert und die Bedingungen vor Ort ermittelt.

Folgemaßnahmen für Verbesserungen

Um zu überprüfen, welche Maßnahmen unsere Produktionspartner in Reaktion auf die in den schriftlichen Umfragen festgestellten Missstände eingeleitet haben, wurden in Übereinstimmung mit unseren Nintendo-CSR-Beschaffungsrichtlinien Standards zur Nachverfolgung festgelegt.

Es ist uns wichtig, dass die Lieferanten Nintendos Sichtweise von unternehmerischer Gesellschaftsverantwortung durch diese weiterführenden Maßnahmen vertiefen. Darüber hinaus sind wir davon überzeugt, dass die eigenständige Auseinandersetzung unserer Lieferanten mit dem Thema der unternehmerischen Gesellschaftsverantwortung und die Durchführung von Verbesserungen unverzichtbar dafür sind, ein Lächeln in die Gesichter der Mitarbeiter unserer Lieferkette zu zaubern.

Koordination in der Arbeitsgruppe CSR-Beschaffung

Nintendo hat die Arbeitsgruppe CSR-Beschaffung ins Leben gerufen, um auf globaler Ebene Informationen bezüglich der CSR-Beschaffungsaktivitäten in der Lieferkette eines jeden Landes austauschen zu können. Die Arbeitsgruppe bringt Repräsentanten der Nintendo-Gruppe aus allen Teilen der Welt an einen Tisch, wobei jeder Repräsentant einen Überblick über die jeweiligen CSR-Beschaffungsaktivitäten seiner Region gibt, sowie Initiativen für die Nintendo-Gruppe als Ganzes diskutiert werden.

Unseren Mitarbeitern ein Lächeln in die Gesichter zaubern

Die Nintendo-Gruppe beschäftigt Mitarbeiter mit einer großen Bandbreite einzigartiger Talente, die alles daransetzen, den Menschen, mit denen sie in Kontakt treten, ein Lächeln in die Gesichter zu zaubern. Als global agierendes Unternehmen ist es für uns maßgeblich, ein angemessenes Bewusstsein für Menschrechtsthemen zu etablieren und dabei für jedes Land passende Systeme und Initiativen individuell festzulegen, um ein Arbeitsumfeld zu schaffen, das unsere Mitarbeiter unterstützt und ihnen den Rücken stärkt, denn sie sind die Quelle von Nintendos Wettbewerbsfähigkeit.

Gesundheit fördern und ein angenehmes Arbeitsumfeld schaffen

Nintendo of America Inc.

Das Wohlergehen des Mitarbeiters sicherstellen

Nintendo of America ermöglichte es von Beginn der Pandemie, die meisten Angebote zur Förderung von Gesundheit und Wohlbefinden virtuell anzubieten. Die Mitarbeiter werden regelmäßig durch Mitteilungen auf internen Websites, per E-Mail und per Post über diese Angebote informiert.

Alle Mitarbeiter haben Zugriff auf kostenlose Onlineberatung über unser Employee Assistant Program – EAP (Assistenzprogramm für Mitarbeiter). Darüber hinaus können alle Mitarbeiter, die über eine vom Unternehmen unterstützte Gesundheitsvorsorge verfügen, virtuelle Vorsorgeangebote sowie psychische Gesundheitsvorsorge über das „CareATC Health and Wellness Center“ nutzen. Die Services umfassen u. a. medizinische Grundversorgung, verschreibungspflichtige Medikamente, Physiotherapie, psychologische Beratung und Coaching. Die meisten der Services sind kostenlos oder erfordern nur ein geringes Entgelt. Um Angestellte dabei zu unterstützen, körperlich aktiv zu bleiben – in einer Zeit, in der die Arbeit von zu Hause immer verbreiteter wurde – hat unser hauseigenes Fitnesscenter „EXOS“ eine Reihe virtueller Aktivitäten zum individuellen Abruf angeboten. Dazu gehören Live-Gruppentrainings wie Yoga und Meditation sowie individuell abrufbare Videos. Jeden Monat sind Online-Fortbildungen und Aktiv-Herausforderungen verfügbar, die auf den vier Pfeilern der EXOS-Methodik fußen: geistige Einstellung, Ernährungsweise, Bewegung, Regeneration.

Die Zusammenarbeit zwischen CareATC, EXOS und unseren Employee Resource Groups* (Mitarbeitergruppen) brachte interne Gruppen zur elterlichen Unterstützung und wöchentliche Kochpräsentationen mit zertifizierten Ernährungswissenschaftlern hervor.

* Employee Resource Groups – ERG (Mitarbeitergruppen)
Mitarbeitergruppen sind Initiativen zur Steigerung des Verständnisses unter Mitarbeitern sowie zur Steigerung der Motivation. Teilnehmer bilden Gruppen auf Grundlage unterschiedlicher Hintergründe, Erfahrungen und Interessen.

Nintendo of Europe GmbH (Deutschland)

Einführen einer neuen mitarbeitergeführten Initiative zur Verbesserung des Arbeitsalltags

Nintendo FIT ist eine Initiative von und für Mitarbeiter am Standort Nintendo of Europe (Deutschland), um Maßnahmen zur Gesundheits- und Leistungsförderung, zum Stressabbau und zur Mitarbeiterzufriedenheit zu entwickeln und zu etablieren.

Im Januar 2021 wurde die Initiative, an der viele Mitarbeitern aus verschiedenen Abteilungen mitwirken, offiziell vorgestellt. Unsere Arbeit wird durch den Gedanken der wechselseitigen Verbundenheit innerhalb unserer bestehenden Systeme und unserer Philosophie sowie der Teilhabe und der Chancengleichheit geleitet. Auf dieser Grundlage haben wir begonnen, Strategien und Aktivitäten zu entwickeln, um die Motivation zu steigern, arbeitsbedingte Erkrankungen zu verhindern, Absentismus (unbegründetes Fernbleiben von der Arbeit) zu reduzieren, die Unternehmensidentifikation zu erhöhen und die Arbeitsatmosphäre zu verbessern. Nach einer sorgfältigen Analyse haben wir Themen identifiziert und unter Einbezug aller Interessen-, Geschlechter- und Altersgruppen sowie besonderer Bedürfnisse Lösungen entwickelt. Durch die Eingliederung von Nintendo FIT in unsere bestehende Organisationsstruktur bei Nintendo of Europe (Deutschland) unterstützen wir auch weiterhin unsere Mitarbeiter.

Erste Aktivitäten bestanden darin, das Bewusstsein für Covid-19 über das Intranet und über Newsletter zu stärken, sowie die Mitarbeiter zu informieren, wie sie Stress durch körperliche Betätigung, mentale Übungen und eine ausgewogene Ernährung abbauen und vermeiden können. Vorträge zu verschiedenen Gesundheitsthemen und Onlinekurse mit einen externen Fitnesstrainer sind geplant.

Nintendo of Europe GmbH (Deutschland)

Ein neues Bürogebäude mit den Schwerpunkten Wohlbefinden der Mitarbeiter, Funktionalität und Umweltverträglichkeit

Nintendo of Europe (Deutschland) ist erst vor Kurzem mit dem europäischen Hauptquartier innerhalb Frankfurts umgezogen. Das Hauptaugenmerk lag dabei auf der Mitbestimmung durch die Mitarbeiter, einer Funktionalität nach neuesten Standards und hohem Umweltschutz. Um all diese Vorgaben zu berücksichtigen, wurden interdisziplinäre Komitees geschaffen. Das Interior Committee (Komitee für die Inneneinrichtung) entschied beispielsweise über alle zu verwendenden Materialien und Möbelstücke, wohingegen sich das Media Committee (Medien-Komitee) der Erstellung eines Konzepts für die Meetingräume unter Multimediagesichtspunkten widmete, um einen effizienten Einsatz von Videokonferenzsystemen und anderer Ausrüstung zu gewährleisten. Es wurde eine eigene E-Mail-Adresse eingerichtet, um Mitarbeitern eine aktive Teilhabe zu ermöglichen, indem sie Feedback gaben, Vorschläge einreichten und Fragen stellten. Die Belegschaft wurde regelmäßig über die Umzugsvorbereitungen mithilfe eines eigens dafür eingerichteten Intranetkanals informiert.

Die neuen Büroräume wurden in Hinblick auf die Standards des DNGB*-Gold-Zertifikats konzipiert. Dabei wurden viele umweltverträgliche Materialien eingesetzt, beispielsweise aus recycelten Fischernetzen hergestellte Bodenbeläge.

Das neue Nintendo of Europe-Hauptquartier bietet unter anderem:

- Fußballfeld, Tischtennisplatte und Multifunktionsfeld für Volleyball, Basketball oder andere Sportarten
- Möblierte Eltern-Kind-Räume mit Spielzeug, Büchern und Stühlen, in denen Mütter sich ausruhen oder ihr Kind stillen können, und es so den Mitarbeitern ermöglicht wird, Arbeit und Kinderbetreuung zu vereinen.
- Gartenbereich und Terrasse mit WLAN
- Fitnessraum
- Unisex-Toiletten (auf jedem Stockwerk)
- Modernste, energieeffiziente Klimaanlagen- und Heizungssysteme
- Verbesserte Sonnenschutzvorrichtung an der Außenseite des Gebäudes und Fenster, die geöffnet werden können
- Neue ergonomische Möblierung, darunter höhenverstellbare Tische

* Deutsche Gesellschaft für nachhaltiges Bauen
Neben der generellen Beurteilung der Umweltfreundlichkeit werden ökonomische Gesichtspunkte, wie Kosteneffizienz und Wertbeständigkeit, soziokulturelle und funktionale Sachverhalte, wie Komfort und universelles Design, sowie eine Vielzahl anderer Nachhaltigkeitsaspekte berücksichtigt.

Nintendo Australia Pty Limited

Verbesserung des Arbeitsumfelds durch Renovierung der Büroräume

Von April bis September 2020 renovierte Nintendo Australia die Büroräume im Hauptquartier in Melbourne (Australien). Die Renovierung wurden unter folgenden Gesichtspunkten durchgeführt: Gesundheit und Wohlbefinden der Mitarbeiter, Barrierefreiheit, diverse Umweltfaktoren

Die Neustrukturierung des Büroareals ermöglichte es uns, den Arbeitsbereich für die Mitarbeiter komfortabler zu gestalten. Der Bereich ist jetzt offener konzipiert, mit neuen Möbeln versehen und verfügt über mehr bequeme Sitzmöglichkeiten. Zusätzlich haben wir zahlreiche Zimmerpflanzen im Bürobereich platziert, um die Raumatmosphäre und das Wohlbefinden der Mitarbeiter zu verbessern.

Eine umfassendere Barrierefreiheit im Gebäude war eines der zentralen Ziele der Renovierung. Das Gebäude wurde mit einem Fahrstuhl ausgestattet und weitere Verbesserungen vorgenommen, um Mitarbeitern wie Gästen einen behindertengerechten Zugang zum Gebäude und mehr Bewegungsfreiheit in den Räumlichkeiten zu ermöglichen. Um unseren ökologischen Fußabdruck in Bezug auf das Gebäude weiter zu verbessern, haben wir neue

Folien auf die Außenfenster aufgebracht, die die Heiz- als auch Kühleffizienz steigern, und Beleuchtung installiert, die sich automatisch ausschaltet, sobald bestimmte Bereiche nicht besetzt sind. Dies hat die Umweltverträglichkeit der Büroräume enorm gesteigert.

Wenn unsere Mitarbeiter in die Büroräume zurückkehren, nachdem sie 2020 aufgrund der Covid-19-Pandemie lange im Lockdown waren, freuen wir uns, sie mit einem neuen Arbeitsumfeld begrüßen zu können.

Schaffen eines vielfältigen Arbeitsumfelds

Nintendo Co., Ltd. (Japan)

Einführen von Partnerschaftssystemen

Bei Nintendo Co., Ltd. (Japan) möchten wir für ein Arbeitsumfeld sorgen, das jeden unserer Mitarbeiter unterstützt und ihnen den Rücken stärkt.

Im März 2021 haben wir das Partnerschaftssystem als eine Initiative eingeführt, die sich diesen Leitgedanken zum Grundsatz nimmt. Dieses System stellt sicher, dass Mitarbeiter, die in einer gleichgeschlechtlichen Partnerschaft leben, dieselben Vorzüge erfahren können wie Mitarbeiter, die in einer verschiedengeschlechtlichen Ehe leben. Dazu gehört ebenfalls, dass Paare in einer eheähnlichen Gemeinschaft mit in gesetzlicher Ehe lebenden Paaren gleichgestellt werden.

In unserer Verhaltensrichtlinie für Mitarbeiter in Japan haben wir bereits festgehalten, dass niemand aufgrund seiner Abstammung, ethnischen Zugehörigkeit, Nationalität, ideologischen Einstellung, Religion, Glaubensüberzeugung, Herkunft, Behinderung, Geschlechtsidentität, sexuellen Orientierung oder aufgrund seines Alters, sozialen Status/Standes, Berufs, oder Geschlechts diskriminiert werden darf. Jegliche Art der Diskriminierung ist demnach untersagt. Wir haben die Einführung des Partnerschaftssystems zum Anlass genommen, unsere internen Regelungen zu überarbeiten, um diskriminierende Kommentare, die sich auf die sexuelle Orientierung oder die Geschlechtsidentität beziehen, entschieden zu verbieten. Dies schließt die Bekanntmachung der sexuellen Orientierung eines Mitarbeiters gegen dessen Willen ein.

Neben der Einführung des Partnerschaftssystems in Japan erhielten die Mitarbeiter eine Mitteilung von unserem Präsidenten über das firmeninterne Intranet zur Geschlechterdiversität, um das Bewusstsein für diesen Sachverhalt zu stärken. In dieser Mitteilung rief der Präsident zu einem neuen Verständnis auf und machte darauf aufmerksam, dass selbst Bemerkungen und Verhaltensweisen, die nicht abträglich gemeint sind, erheblichen emotionalen Schaden anrichten können. Er warb dafür, mit gegenseitigem Verständnis und gemeinsamer Unterstützung ein Umfeld zu schaffen, in dem alle Mitarbeiter in angenehmer Atmosphäre arbeiten können.

Durch die Verbesserung unserer firmeninternen Systeme und Durchführung von Trainings arbeiten wir fortwährend daran, ein Arbeitsumfeld zu schaffen, in dem jeder unserer vielfältigen Mitarbeiter sein Potenzial vollständig entfalten kann.

Nintendo of America Inc.

Unterstützen der Mitarbeiterentwicklung und Fördern von Vielfalt, Gleichstellung und Inklusion

Während der Pandemie hat Nintendo of America seinen Mitarbeitern zahlreiche virtuelle Lern- und Partizipationsprogramme angeboten. Wir haben unseren Mitarbeitern eine Lernplattform zur Verfügung gestellt, auf der sie nach Belieben die von Branchenexperten gehaltenen Onlinekurse der Themengebiete Software, Kreativität und Wirtschaft abrufen konnten.

Wir setzten unsere Bestrebungen im Bereich Diversity, Equity and Inclusion – DE&I (Vielfalt, Gleichstellung und Inklusion) fort, unter anderem mit dem noch andauernden Onlinekurs „Disrupting Everyday Bias“ (Täglicher Voreingenommenheit begegnen), der den Mitarbeitern näherbringt, wie unbewusste Voreingenommenheit erkannt und wie ihr im täglichen Leben begegnet werden kann.

Im Jahr 2020 hielten wir verschiedene Foren ab, in denen die Teilnehmer die Möglichkeit hatten, über ihre persönlichen und beruflichen Erfahrungen zu berichten und sich auf diese Weise eine breite Auswahl dieser Berichte anzuhören. Die Mitarbeiter lernten zahlreiche neue Perspektiven kennen und fanden sich in ebenso zahlreichen Unterhaltungen wieder, wodurch das Bewusstsein und die Wertschätzung für unsere verschiedenen Lebenserfahrungen vertieft werden konnte.

Die Mitarbeiter wurden zudem dazu eingeladen, an Workshops teilzunehmen, die Methoden vermittelten, dem Rassismus in all seinen Formen aktiv entgegentreten zu können. Hunderte Mitarbeiter von Nintendo of America haben teilgenommen und sind entschlossen, das Gelernte täglich einzusetzen.

Nintendo of America Inc.

Initiativen für Vielfalt durch Mitarbeitergruppen

Nintendo of America hat verschiedene Employee Resource Groups (Mitarbeitergruppen) ins Leben gerufen. Dies sind Initiativen zur Förderung des wechselseitigen Verständnisses unter den Mitarbeitern sowie zur Steigerung der Motivation. Die Teilnehmer finden sich in Gruppen zusammen, die auf der Grundlage der unterschiedlichen Hintergründe, Erfahrungen und Interessen gebildet werden. Diese verschiedenen Gruppen unterstützen die Förderung von Vielfalt, Gleichstellung und Inklusion.

Die Mitarbeitergruppe „Black @ Nintendo Dialogue“ (B@ND) hat sich der Aufgabe verschrieben, Vorreiter bei der Inklusion zu werden und fördert diese durch Gemeinschaftsinitiativen, Mitarbeiterengagement und Talentgewinnung. B@ND ermittelt und gestaltet Freiwilligendienste von Nintendo of America und seinen Mitarbeitern, um mit der Black Community in Dialog zu treten und auf die Firmenaktivitäten im Bereich Vielfalt, Gleichstellung und Inklusion aufmerksam zu machen. B@ND zeigt auch Möglichkeiten auf und bietet Kommunikationsplattformen für Mitarbeiter, die einen offenen Austausch mit Themen der Bereiche Vielfalt, Gleichstellung und Inklusion ermöglichen.

Zur Unterstützung der Talentgewinnung vor dem Hintergrund der Diversität besucht B@ND Recruiting-Events, wie die National Black MBA Association (NBMBAA) Annual Conference & Expo und die Game Developers of Color Conference, um die Möglichkeiten, mit entsprechenden Kandidaten in Kontakt zu treten, zu erhöhen.

Nintendo Woman and Allies (Nintendo-Frauen und Verbündete), eine weitere unserer Mitarbeitergruppen, unterstützt Mitarbeiterinnen durch zahlreiche Angebote, die über Karrieren von Frauen berichten und diese fördern. Darunter finden sich Präsentationen von Frauen in Führungspositionen, der abteilungsübergreifende Austausch zur Förderung von Mitarbeiterführung, die Förderung von Präsentationskompetenzen sowie Netzwerken.

Im Januar 2020 veranstaltete Nintendo-Frauen und Verbündete ein Event mit dem Titel „Cultivating Communication Excellence“ (Streben nach kommunikativer Vortrefflichkeit) zum Erwerb erweiterter Kommunikationsstrategien. Unter anderem wurde der Einsatz der Körpersprache diskutiert und wie man positiv über sich selbst berichtet, um selbstbewusster am Arbeitsplatz auftreten zu können und sich wohler zu fühlen.

Aufgrund der Pandemie und des Arbeitens von zu Hause hat sich Nintendo-Frauen und Verbündete 2020 sehr bemüht, virtuelle Angebote zu vielfältigen Themen, wie beispielsweise Mitarbeiterführung, Arbeitskultur und Isolationsbewältigung, anzubieten. Darüber hinaus hielt Nintendo-Frauen und Verbündete zahlreiche virtuelle Events ab, unter anderem eine Podiumsdiskussion mit dem Themenschwerpunkt „Defining Success in Changing Times“ (Erfolg in Zeiten der Veränderung definieren) und ein Event mit „Girls Make Games“* (Mädchen entwickeln Spiele), bei dem Mitarbeiter von Nintendo of America mit Mädchen im Alter von 8 bis 14 Jahren darüber diskutierten, wie sie ihre ganz persönlichen Stärken erkennen und für sich nutzen können.

* Girls Make Games
Die im Jahr 2014 ins Leben gerufene Organisation „Girls Make Games“ bietet Sommerlager, Workshops und Game Jams (Wettbewerbe, in denen innerhalb einer kurzen Zeitspanne Videospiele entwickelt werden) speziell für Mädchen an, um diese zu ermutigen und zu unterstützen, eine Laufbahn im Videospielsektor einzuschlagen.

Umweltinitiativen

Als Antwort auf gesellschaftliche Erwartungen und um unseren Anteil an einer besseren Umwelt für zukünftige Generationen zu leisten, legt Nintendo nicht nur Wert auf eine umweltverträgliche Bürolandschaft, sondern hat auch verschiedene Initiativen ins Leben gerufen, um die Umweltauswirkungen unserer Produkte zu verringern. Diese Initiativen reichen von der Planungsphase des Produktdesigns über die Reparatur und den Kundendienst nach dem Verkauf bis hin zum Recycling des Produkts.

Design — Beschaffung und Produktion — Transport und Verkauf — Reparatur und Kundendienst — Recycling

Design

Die Energieeffizienz der Nintendo Switch-Konsole wurde nach der Erstveröffentlichung kontinuierlich verbessert und so eine längere Batterielaufzeit für das veröffentlichte derzeitige Modell erreicht.

Das danach veröffentlichte Nintendo Switch Lite-System verfügt über denselben Energiesparmechanismus wie das aktuelle Nintendo Switch-Modell. Zusätzlich arbeiten wir daran, die Vergeudung von Ressourcen zu vermeiden. Folgende Maßnahmen wurden eingeführt, um Ressourcen zu bewahren und die Wiederverwertbarkeit zu erhöhen.

- Reduzieren der Verwendung von Verbundmaterial*
- Erleichterte Demontage
- Sicherstellen der konsequenten Kennzeichnung von Bestandteilmaterialien zum vereinfachten Recyceln nach der Demontage
- Erweitern der Verwendung von ressourcenschonenden Materialien
- Planen von Maßnahmen zur Reduzierung von Umweltauswirkungen bei der Entsorgung

* Verbundmaterialien kombinieren einzelne Materialien, wie Pappe und Aluminium oder Pappe und Plastik, zu einem einheitlichen Werkstoff. Verbundmaterialien gelten generell als schwer wiederverwertbar.

Batterielaufzeit

Ursprüngliches Nintendo Switch-Modell
Etwa 2,5 bis 6,5 Stunden

Derzeitiges Nintendo Switch-Modell
Etwa 4,5 bis 9,0 Stunden

Nintendo Switch Lite
Etwa 3,0 bis 7,0 Stunden

Hinweis 1: Die Laufzeit weicht je nach verwendeter Software möglicherweise ab.
Hinweis 2: Diese Werte sind Schätzungen. Abhängig von den Einsatzbedingungen ist die Laufzeit möglicherweise kürzer.

Transport und Verkauf

Nintendo of Europe arbeitet proaktiv daran, den CO2-Ausstoß beim Produkttransport durch methodische Verkehrsverlagerung und andere Initiativen zu reduzieren. So transportieren wir z. B. eingehende Container von europäischen Häfen meistens per Schienenverkehr zu unseren Vertriebszentren.

Bei Auslieferungen von unseren europäischen Vertriebszentren zu unseren Vertriebspartnern ist es unser Ziel, die Lastwagenkapazitäten stets vollständig auszuschöpfen, um die Anzahl der Einzellieferungen so niedrig wie möglich zu halten. Dieses Bestreben wird auch durch unser IT-System gestützt. So werden unterschiedliche Bestellungen, falls möglich, in einer einzelnen ausgehenden Warensendung und unter Berücksichtigung der von unseren Vertriebspartnern gewünschten Lieferfristen zusammengefasst.

Reparatur und Kundendienst

Nintendo Co., Ltd. (Japan) hat das Nintendo Service Center als Anlaufstelle für Produktreparaturen und Einzelteilverkauf eingerichtet.

Damit Nutzer ihre Konsolen bestmöglich erhalten und über lange Zeit nutzen können, haben wir anhand ausgewerteter Nintendo Switch-Reparaturdaten eine Übersicht auf unserer Kundendienst-Website veröffentlicht, die darlegt, wie Beschädigung von Geräten vermieden werden können (nur Japanisch).

Wir finden es wichtig, dass unsere Kunden eine Verbundenheit zu unseren Produkten entwickeln und diese lang nutzen können. Auch das ist ein wichtiger Beitrag zum globalen Umweltschutz. Wir haben für alle Länder und Regionen Konzepte entwickelt, um, wann immer möglich, Reparaturen durchzuführen.

Wir arbeiten auch daran, unsere Kundendienst-Websites zu verbessern und unsere Kunden proaktiv zu informieren.

Recycling

Nintendo of America bietet seinen Kunden in den USA und in Kanada das Recyceln von Videospielprodukten (nicht nur Nintendo-Produkte) im Rahmen eines Rücknahmeprogramms an.

Im Zuge dieses Programms erstattet Nintendo of America das Porto und stellt eine Anleitung zur Verfügung, wie Kunden ihre Videospielprodukte einsenden können, sodass wir sie gemäß R2*-Standard recyceln können. Auf Anfrage bieten wir den Kunden auch vollständig recycelbare Verpackungen. Unsere Recyclingpartner sind vertraglich verpflichtet, eine R2-Zertifizierung vorzuweisen. Somit wird sichergestellt, dass alle Materialien sorgfältig und sicher gehandhabt werden.

* R2
„Responsible Recycling" ist ein in Nord- und Südamerika etablierter Standard für Elektronikrecycling (Offiziell: Responsible Recycling (R2) Practices for Use in Accredited Certification Programs for Electronics Recyclers – Verantwortungsbewusste Recyclingverfahren zur Verwendung in zugelassenen Zertifizierungsprogrammen für Elektronikverwerter)